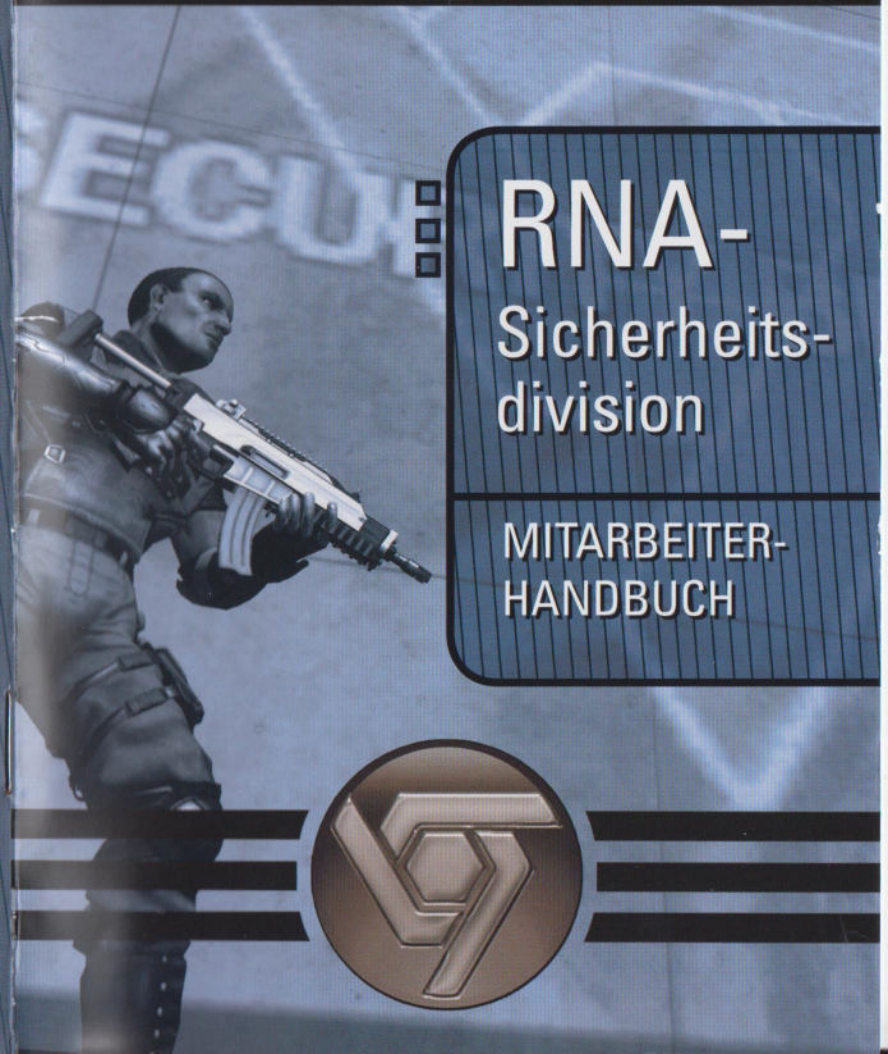
XBOX 360

XBOX LIVE

SHADOWRUN



RNA-Sicherheitsdivision

MITARBEITER-HANDBUCH

WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360 Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website www.xbox.com/support, oder kontaktieren Sie den Kundensupport.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

WAS IST DAS PEGI-SYSTEM?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:

Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:

Weitergehende Informationen finden Sie auf: http://www.pegi.info.

Inhaltsverzeichnis

3 Willkommen bei RNA Global
4 Steuerung
6 Heads-Up Display (HUD)
8 Training
10 Freunde
12 Feinde
14 Ausrüstung kaufen und nutzen
16 Waffen
20 Tech-Fertigkeiten
22 Magie-Fertigkeiten
24 Einsatz
26 Gruppe
28 Feldaufklärung
30 Xbox LIVE
31 Mitwirkende
32 Garantie
33 Support

Für eine bessere Welt

RNA-Sicherheitsabteilung

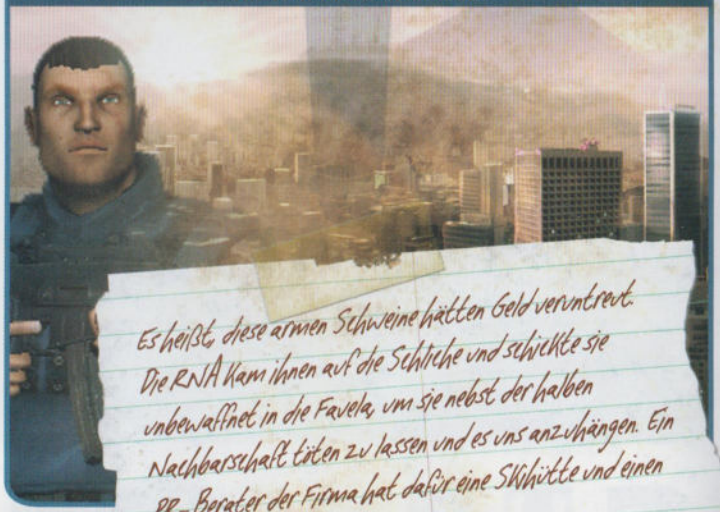
Diese Publikation ist dem Gedenken der Opfer des Favela-Massakers vom 9. Juni 2028 gewidmet, die ihr Leben im Dienst ihrer Mitmenschen und -metamenschen verloren haben.

Selbstlos opferten diese tapferen RNA-Angestellten ihre Freizeit, um die von der RNA erworbenen Nahrungsvorräte an Flüchtlinge zu verteilen. Diese mutigen und unbewaffneten Helden wurden von der gewalttätigen Rebellengruppe "Die Lineage", die bei diesem grausamen Überfall zahllose unschuldige Zivilisten tötete, überfallen und brutal ermordet. Das furchtbare Opfer unserer gefallenen Kollegen wird als Erinnerung an die Rechtschaffenheit der RNA-Missionen unvergessen bleiben.

Kamil Amireh Alexey Orekhov Pedro Ruivo

Yuhong Li Randy Byrne

"Ein freier Markt ist nicht frei"



Es heißt, diese armen Schweine hätten Geld veruntreut. Die RNA kam ihnen auf die Schliche und schickte sie unbewaffnet in die Favela, um sie nebst der halben Nachbarschaft töten zu lassen und es uns anzuhängen. Ein PR-Berater der Firma hat dafür eine Skihütte und einen Jet bekommen.

Willkommen bei RNA Global

RNA Global ist eines der größten und angesehensten Unternehmen weltweit. Unsere Geschichte ist geprägt von Innovationen, Risikomanagement und Profit. In den letzten Jahrzehnten hat sich der Planet sehr gewandelt, wodurch von der Physiologie über soziale Trends bis zu den Marktbedingungen alles verändert wurde. Trotz dieses Wandels ist eines konstant geblieben: Die RNA trotzt auch weiterhin allen Widrigkeiten und geht aus jeder neuen Herausforderung gestärkt hervor.

Leben in Santos

Sie sind der RNA in einer aufregenden Zeit beigetreten. Laut aktueller Forschungen haben unsere primitiven Vorfahren vor Jahrtausenden mit Magie experimentiert, wodurch die menschliche Rasse beinahe ausgelöscht worden wäre und die Magie für lange Zeit verschwand. Dank der heutigen modernen Wissenschaft und der fortschrittlichen Technologie ist die RNA in der optimalen Lage, die Macht dieser Magie, die in die Welt zurückgekehrt ist, zu quantifizieren, kontrollieren und zu kapitalisieren. Ihr Einsatzort Santos, Brasilien, ist eines der Epizentren der neu auftauchenden Magie, und hier können Sie sich im Zuge unserer Erfolge auf diesem aufregenden neuen Gebiet auszeichnen.

Die Mission der Firmensicherheit ist sehr speziell, und ihre erfolgreiche Ausführung ist entscheidend für den fortwährenden Wohlstand des Unternehmens. Es gibt Element in Santos, die die Anwesenheit der RNA hier in Frage stellen, u. a. die gesetzlosen Guerillas der Lineage. Vergessen Sie nicht, dass es ohne Sicherheit keinen Frieden und ohne Frieden keinen Profit geben kann.

Im letzten Zyklus der Magie dachten Männer, die den Silbernen, die dieses Pamphlet schrieben, weit überlegen waren, auch sie könnten die Magie "quantifizieren und kontrollieren". Ihre Welt ist schon lange vergessen. Wie lange überlebt unsere, wenn die RNA Santos kontrolliert?

Für eine bessere Welt

RNA-Sicherheitsabteilung

Steuerung

SITUATIONSEINSCHÄTZUNG		
⚠	HILFE	• Verstärkung anfordern
👁	AKTUALISIEREN	• Bedrohung melden/ "Sauber" sonst • Bei Tod Wiederbelebung anfordern
🚶	BEWEGEN	• Aufforderung, sich zum Zielort zu bewegen

Für eine bessere Welt

RNA-Sicherheitsabteilung

Heads-Up Display (HUD)

Für eine bessere Welt

RNA-Sicherheitsabteilung

Training

Wir bei RNA Global glauben, mithilfe präziser Modelle und Simulationen die Kampfumgebung nachbilden zu können. Diese hyperrealistischen Trainingssimulationen bieten Anweisungen zu verschiedenen Themen wie:

- **Waffen und Tech**. Lernen Sie, die Waffen zu benutzen, die die RNA bei Sicherheits- und Konfliktlösungsoperationen einsetzt.
- **Magie**. Das Neuauftauchen der Magie hat in allen Rassen eine mystische Energie namens Essenz geweckt, durch die man erstaunliche Fertigkeiten freisetzen kann.
- **Rassenbezogene Kampfausbildung (RBKA)**. Sie lernen als Mensch oder Metamensch die relativen Stärken und Schwächen der verschiedenen Rassen kennen, die das moderne Schlachtfeld bevölkern: Menschen, Elfen, Trolle und Zwerge. Diese Übungen verschaffen Ihnen wichtige Einblicke, die Ihnen im Kampf weiterhelfen werden.

Starten Sie hier

Das Training ist in Kapitel unterteilt, die Ihnen jederzeit zur Verfügung stehen und in beliebiger Reihenfolge durchlaufen werden können. Wir raten Ihnen allerdings, die Kapitel in der richtigen Reihenfolge zu absolvieren. Tod, Verstümmelung oder Untauglichkeit im Feld aufgrund eines inadäquaten Trainings entspricht einem Verstoß gegen Ihren Arbeitsvertrag und kann dazu führen, dass Ihnen oder Ihren Angehörigen die Unterstützung verweigert wird.

Kapitel 1

Lernen Sie, mithilfe der Gleitertechnologie zu fliegen und sich mithilfe der Teleport-Magie zwischen zwei Punkten zu bewegen. Sie lernen ferner grundlegende Schusstechniken mit verschiedenen Waffen und wie Sie Feinde mithilfe der Tech Sichtverstärkung entdecken und angreifen können.

Kapitel 2

Diese Simulation zeigt Ihnen, wie Sie Waffen, Tech und Magie in Ihrem Inventar verwalten. Sie erfahren mehr über Heilungs- und Unterstützungs-Magie wie Baum des Lebens und Wiederbelebung.

Kapitel 3

Lernen Sie, wie Sie Ausrüstung kaufen und Würgeranke und Windstoß einsetzen, um Feinden zu schaden und ihre Bewegungen zu behindern.

Kapitel 4

Trolle erfahren, wie sie ihre natürlichen Vorteile in Bezug auf Stärke und Robustheit nutzen. Alle Rassen profitieren von den Instruktionen zu Gatling-MG und der Tech Smartlink sowie den besonders gegen Trolle effektiven Kampftechniken.

Kapitel 5

Zwerge lernen, ihren großen Essenzvorrat aufzustocken. Ferner werden der effektive Einsatz der Tech Antimagiegenerator und der Magie Beschwören abgedeckt.

Kapitel 6

Von dieser Simulation profitieren Elfen ganz besonders, da hier die korrekte Anwendung des Katanas, der Magie Rauch und der Tech Reflexbooster gelehrt wird. Außerdem wird erklärt, wie man das Artefakt erobert und damit entkommt.

Der wohl einzige Vorteil der Anwesenheit der RNA in Santas ist, dass ihre Trainingssimulationen kinderleicht zu hacken sind. Wir lernen dieselben Taktiken, ohne unsere Seele an Kriegsgewinnler zu verkaufen. Aber wenn sie nicht da wären, würden wir die Simulationen nicht brauchen ... Das Leben ist halt nicht perfekt.

Für eine bessere Welt

RNA-Sicherheitsabteilung

~~Freunde~~ BÖSE JUNGS

Als moderner Sicherheitsprofi kämpfen Sie neben und gegen Individuen, deren Physiologie sich von der Ihren unterscheidet. Studieren Sie die Stärken und Schwächen jeder Rasse, damit Sie Ihre Gegner Ihren Fertigkeiten entsprechend mit optimaler Effizienz ausschalten können.

RNA Global toleriert keinerlei Rassendiskriminierung in jeglicher Hinsicht. Sollten Sie sich bedrängt fühlen, wenden Sie sich bitte sofort an die Personalabteilung.

Mensch

Das menschliche Vermächtnis besteht aus Fortschritt und Profit, ein Vorteil, den die vor Kurzem aufgetauchten metamenschlichen Rassen nicht haben. Aufgrund ihrer Geschichte können Menschen besser mit Technologie umgehen und erleiden keinen Essenz-Malus, wenn sie Tech einsetzen. Menschen sind auch wohlhabender und können eine bessere Ausrüstung kaufen. Sie haben weder die Vorteile noch die Neigungen ihrer metamenschlichen Gegenparts entwickelt und sind daher in nahezu jeder Kampfposition einsetzbar.

Elf

Elfen sind die schnellste Rasse. Sie sind nicht in der Lage, großen Schaden auszuhalten, können ihre beträchtliche Essenz aber zur Heilung nutzen, wenn sie nicht unter Beschuss stehen. Elfen sind physisch schwach und verlieren durch das Tragen schwerer Waffen ihren Geschwindigkeitsvorteil. Auch wenn sie sich nicht für direkte Angriffe oder eine solide Verteidigung eignen, können Elfen schnelle Angriffe ausführen und sich dann ebenso schnell wieder in Sicherheit bringen, um zu heilen. Dadurch werden sie zu gefährlichen Gegnern.

Troll

Trolle sind unglaublich massiv und können aufgrund ihrer überlegenen Lebensenergie und der Fähigkeit, ihre Haut zu härten und so Schaden zu absorbieren, sehr viel aushalten. Allerdings werden sie dadurch verlangsamt und benötigen Essenz, wovon sie weniger besitzen als jede andere Rasse. Aufgrund ihrer Größe sind Trolle nicht sehr beweglich. Dies machen sie durch ihre große Stärke wieder wett, die es ihnen erlaubt, auch die schwersten Waffen ohne Schnelligkeitseinbußen mit sich zu führen.

Zwerg

Zwerge können Essenz aus ihrer Umgebung absorbieren und diese selbst nutzen. Durch den Essenzentzug von Würgeranken und beschworenen Helfern können sie diese magischen Hindernisse ausschalten. Aber Vorsicht, denn auf kurze Distanz entziehen Zwerge sowohl Freund als auch Feind Essenz. Sie haben zwar die meiste Essenz aller Rassen, aber sie regeneriert sich viel langsamer, wodurch sie ihrer Umgebung Essenz entziehen müssen. Die abgehärteten Zwerge sind außerdem insofern einzigartig, dass sie auch nach einem einzigen Kopfschuss noch weiterkämpfen.

Sehen Sie sich die warmen, freundlichen Uniformen an. Fühlen Sie sich sicher? Unterschwellig sagen sie: "Wir sind schießwütige, faschistische Sturmtruppen." Diese Kerle wollen offensichtlich unsere Herzen und unseren Verstand erobern.

Für eine bessere Welt

RNA-Sicherheitsabteilung

~~Feinde~~ GUTE JUNGS

Die sogenannte "Lineage", eine rebellische und dennoch findige Terroristengruppe, ist der Primärgegner in Santos. Ihre naiven Mitglieder kämpfen eifrig für ihre angebliche Sache, eine wilde Mischung aus kosmischen und quasi-spirituellen Behauptungen. Glücklicherweise sind diese Wilden aufgrund ihres primitiven Kleidungsstils und ihrer bunten Tattoos leicht von verbündeten Soldaten zu unterscheiden. Studieren Sie diese Bilder, um rasch Freund und Feind erkennen zu können.

Mensch

Elf

Okay, so war es wirklich.

Vor 5.000 Jahren lebten die metamenschlichen Rassen neben den Menschen. Die Elfen hatten die Magie, die überall war, am stärksten verinnerlicht. Wir wissen, dass man diese Zeit den Vierten Zyklus der Magie nannte.

Nichts währt ewig. Die Elfen waren die Ersten, die das Ende kommen sahen. Sie beobachteten, wie die Magie aus der Welt verschwand. Ohne Magie wurden die Metamenschen zu ganz gewöhnlichen Menschen.

Als dies geschah, sahen unsere Ahnen nicht untätig zu. Sie gingen in den Untergrund und bereiteten sich auf die Zeit vor, in der die Magie zurückkehren würde. Die Menschheit erbte die Erde und verbrachte die Zeit damit, sich im Namen ihres jeweiligen Gottes gegenseitig umzubringen.

Troll

Zwerg

5.000 Jahre sind viel Zeit für Kriege, Not und Zerstörung. Man sollte annehmen, dass kein Plan so lange Bestand hat. Aber nun gibt es die Lineage.

Die RNA weiß, dass in Santos etwas Aufregendes geschieht. Aber sie kann sich nicht vorstellen, was bevorsteht. Diese Firmenimperialisten sehen die Magie nur als neuen Geschäftszweig. Sie wollen die totale Kontrolle über das, was sie lächerlicherweise beanspruchen.

Die Magie gehört keiner Person oder Unternehmensgruppe. Sie gehört uns allen, so wie wir ihr gehören. Die Lineage wird auf jeden Fall dafür sorgen, dass die Magie frei und unreglementiert bleibt. Die RNA hat allen freien und erleuchteten Völkern der Welt den Krieg erklärt. Die Fronten stehen fest. Und wir bilden die Vorhut.

Ausrüstung kaufen und nutzen

Ausrüstung kaufen

Zu Beginn jeder Runde können Sie Waffen, Magie und Tech zu fairen Preisen für den Einsatz im Feld kaufen. Wählen Sie im **Kauf-Menü** **Waffen**, **Magie** oder **Tech**. Markieren Sie dann den Gegenstand, den Sie erwerben möchten, und drücken Sie A.

Zuweisen von Fertigkeiten

Jedes Ausrüstungsstück, das Sie kaufen, wandert in Ihr Inventar. Möchten Sie sofort auf eine Tech, Magie-Fertigkeit oder Granate zugreifen, müssen Sie diese zuweisen. Ihnen stehen drei zuweisbare Slots zur Verfügung, die LT, LB oder RB.

Um eine Fertigkeit einem Slot zuzuweisen

1. Drücken Sie B (gedrückt halten), um das **Radialmenü** zu öffnen (siehe Bild 1).
2. Wählen Sie **Magie** oder **Tech**.
3. Gehen Sie zur gewünschten Fertigkeit und drücken Sie LT, LB oder RB, die Magie oder Tech wird nun dem gewählten Slot zugewiesen (siehe Bild 2).

Alle Fertigkeiten haben einen Aktivmodus, einige gewähren überdies allein durch das Zuweisen Boni. Um eine Tech zu aktivieren, drücken Sie die entsprechende Taste: LT, LB oder RB.

Kaufen und zuweisen

Um eine Magie oder Tech direkt aus dem **Kauf-Menü** zuzuweisen, markieren Sie das Objekt, das Sie kaufen möchten, und drücken Sie LT, LB oder RB anstatt A.

Schnellzaubern

Sie können eine erworbene magische Fertigkeit auch aktivieren, ohne sie vorher zuzuweisen. Dies nennt man Schnellzaubern und ist auch bei Granaten und Antimagiegeneratoren anwendbar.

Zum Schnellzaubern

1. Drücken Sie B (gedrückt halten), um das **Radialmenü** zu öffnen (siehe Bild 1).
2. Wählen Sie **Magie** oder **Tech**.
3. Gehen Sie zur gewünschten Fertigkeit und drücken Sie zum Schnellzaubern RT (siehe Bild 2).

Bild 1 – Das Radialmenü

Bild 2 – Eine Fertigkeit zuweisen oder Schnellzaubern

Für eine bessere Welt
RNA-Sicherheitsabteilung

Waffen

Ballistische Waffen haben der Menschheit seit Jahrhunderten gute Dienste erwiesen, da sie tragbar, leicht zu benutzen und tödlich sind. Sie sollten sich mit jeder hier aufgeführten Waffe vertraut machen. Im Feld kann es aufgrund von Munitionsmangel vorkommen, dass Sie eine dem Feind abgenommene Waffe verwenden müssen, die Sie kennen sollten.

Der Menschheit gute Dienste erwiesen? Waffen haben Unzählige getötet. Sie sind ein notwendiges Übel, nichts weiter.

Pistole

Diese Standardwaffe erhalten alle Mitarbeiter kostenfrei. Pistolen sind recht präzise, verfügen aber über eine geringe Durchschlagskraft. Daher werden Pistolen i.A. nicht als Primärwaffe ausgerüstet.

Pistolen darf man nicht unterschätzen – in der Hand eines Experten sind sie tödlich.

Gewehr

Ausgerüstet für 7,62 x 51 mm-Projektile richtet dieses halbautomatische Gewehr auf große Distanz mäßigen Schaden an. Das integrierte Reflexvisier mit Einfachzoom verbessert die Zielerfassung und ermöglicht eine hohe Präzision.

MP

Diese Kaliber 45-MP ist eine kompakte Automatikwaffe mit Rückstoß und aufschießendem Verschluss, die sich für Kämpfe auf kurze bis mittlere Entfernung eignet. Die MP opfert Präzision und Stabilität eines Gewehrs zugunsten einer hohen Feuerrate.

Schrotflinte

Schrotflinten richten auf kurze Distanz großen Schaden an, indem sie eine Salve runder Geschosse anstatt einer einzigen Kugel abfeuern. Auf mittlere und große Distanz ist ihre Durchschlagskraft sehr begrenzt.

Waffen Fortsetzung ...

Katana

Dieses Schwert ist eine altehrwürdige Waffe, die unter normalen Bedingungen mittleren Schaden bewirkt. Gegen ahnungslose Gegner ist sie jedoch verheerend, da diese schnell verbluten und kurz nach dem Angriff sterben.

Gatling-MG

Das Gatling-MG nutzt mehrere drehbare Läufe, um die Hitze zu mindern. Dies ermöglicht eine hohe Feuerrate, die allerdings auf Kosten der Präzision und Durchschlagskraft umgesetzt wird. Die Waffe ist sehr schwer, und während sie "warmläuft" gibt es eine kurze Verzögerung, bis sie Betriebsgeschwindigkeit erreicht hat. Eignet sich gut für Umgebungen mit vielen Zielen.

Übersetzung: Ohne Rücksicht auf Verluste

Die RNA rüstet ihre Drohnen (und uns) nur mit dem Besten aus. Mit der Beute aus einem gekaperten Konvoi kann man eine kleine Armee ausrüsten. Das heißt nicht, dass wir so etwas tun würden.

Präzisionsgewehr

Dieses hochpräzise 20mm-Repetiergewehr richtet auf sehr große Entfernungen beträchtlichen Schaden an. Das Präzisionsgewehr ist mit einem Teleskopzielfernrohr mit Zweifachvergrößerung ausgestattet. Sie müssen das Zielfernrohr aktivieren, um die Waffe abfeuern zu können, ansonsten führen Sie einen Nahkampfangriff aus.

Raketenwerfer

Diese schwere, tragbare Waffe ohne Rückstoß feuert hochexplosive 83 mm-Geschosse ab, die in großem Wirkungsgebiet sehr hohe Schäden bewirken. Allerdings sind Raketen teuer und das Nachladen erfordert einige Zeit.

Granate

Eine Splittergranate mit einem Explosionsradius von etwa zwei Metern. Sie erhalten jedes Mal, wenn Sie Ausrüstung kaufen, gratis zwei Granaten. Zusätzliche Granaten lassen sich bei Gegnern finden. Granaten besetzen keinen Waffen-Slot, sie können Slots zugewiesen oder schnell aus dem **Radialmenü** eingesetzt werden.

Für eine bessere Welt

RNA-Sicherheitsabteilung

Tech-Fertigkeiten

Im Verlauf der Geschichte hat die Menschheit Technologien entwickelt, um das einfache Überleben, eine verbesserte Lebensqualität und eine effizientere Wirtschaft sicherzustellen. Die von den Mitarbeitern der RNA Global-Sicherheit genutzten Technologien, die größtenteils von unserem Partner, der Ares Corporation, entwickelt wurden, sollen ihre Vielseitigkeit, Kampfeffizienz und Überlebensfähigkeit maximieren.

Bitte beachten Sie, dass Tech zwar nicht wie Magie Essenz benötigen, jedoch einen Teil der Essenz sperren können: Während sie zugewiesen sind, wird ein Teil Ihrer Essenz blockiert und kann nicht für Magie-Fertigkeiten genutzt werden.

Gleiter

Bei Aktivierung können Sie mit dieser Tech über kurze Distanzen fliegen und Sie nehmen bei einem Sturz keinen Schaden. Fliegend haben Sie im Kampf einen großen Vorteil.

Sichtverstärkung

Aktivieren Sie die Sichtverstärkung, um einen Impuls auszusenden, der feste Objekte durchdringt und Sie alle Feinde in Blickrichtung erkennen lässt. Der Kontakt erscheint auf Ihrem HUD in blau für Verbündete und rot für Feinde neben der jeweiligen Entfernung in Metern. Die Maximalreichweite beträgt 60 Meter.

Visuelle Hinweise in Ihrem HUD sowie ein leiser Alarm machen Sie darauf aufmerksam, dass Sie von einer Sichtverstärkung entdeckt wurden. Haben Sie eine Sichtverstärkung ausgerüstet, so sehen Sie auf Ihrem HUD die Position des Feindes, der Sie entdeckt hat. Spieler mit zugewiesenem Rauch sind für Sichtverstärkung unsichtbar.

Jeder Impuls scannt etwa fünf Sekunden, also stehen Sie sich recht in alle Richtungen um.

Das muss man der Ares Corporation lassen—ihre Produkte sind hervorragend. Topmodern, funktional, haltbar—und perfekt, um über ihre hirntoten Partner bei der RNA Global die Oberhand zu gewinnen.

Antimagiegenerator

Diese granatenähnlichen Geräte heften sich an die meisten Oberflächen und absorbieren jegliche Magie in ihrem Wirkungsbereich, wodurch sie magische Konstrukte wie Baum des Lebens, beschworene Helfer und Würgeranken zerstören können. AM-Generatoren entziehen auch Personen in Reichweite Essenz. Mitarbeiter, die diese Tech erwerben, werden beim Einsatz mit vier AM-Generatoren ausgerüstet, die nach Gebrauch aufgefüllt werden. Beachten Sie, dass ausgerüstete AM-Generatoren keinen Essenzmalus mit sich bringen.

Elves can't heal and trolls can't harden near one of these suckers.

Smartlink

Smartlink ergänzt Ihr Arsenal um eine Zielerfassung, die eine Verbindung zwischen Ihrem Hirn und Ihrer Waffe herstellt. Nach Aktivierung verbessert das System Ihre Genauigkeit und erlaubt es Ihnen, jede Waffe zu zoomen. Smartlink verfügt überdies über ein integriertes Freunderkennungssystem, das Verbündete auf Ihrem HUD anzeigt und verhindert, dass Sie auf diese schießen. Nach Aktivierung bleibt Smartlink aktiv, bis Sie ihn deaktivieren.

Nicht vergessen: Der Laser ist sichtbar. Immer die Lightshow abschalten, wenn keine bösen Jungs zu sehen sind – sonst erledigen die Sie zuerst.

Reflexbooster

Durch eine relativ schmerzlose Prozedur wird Cyberware in der motorischen Rinde des Mitarbeiters implantiert, wodurch seine Bewegungsgeschwindigkeit, Sprungkraft und Nachladezeit nach Ausrüsten der Tech verbessert werden. Sind Sie mit einem Katana ausgerüstet (und greifen nicht damit an), können Sie Angriffe abblocken, wenn Sie den Gegner direkt ansehen.

Nach Aktivieren verbessert der Reflexbooster überdies die Impulse. Aufgrund dieser elektrischen Aktivitäten werden allerdings Reflexbahnen überladen, wodurch es zu Muskelnekrose, Verletzungen und möglicherweise dem Tod des Benutzers kommen kann.

Magie-Fertigkeiten

Jeder Einsatz von Magie verbraucht Essenz, die sich mit der Zeit wieder auffrischt. Einige Magie-Fertigkeiten erfordern überdies eine Blockade: Während sie aktiv sind, wird ein Teil Ihrer Essenz blockiert und kann nicht für andere Fertigkeiten genutzt werden. Blockierende Fertigkeiten sind nachfolgend gekennzeichnet.

Wiederbeleben

Wiederbeleben kann einen toten Verbündeten ins Leben zurückholen. Werden Sie getötet, beginnt die Person, die Sie wiederbelebt haben, zu verbluten und muss sterben, wenn sie nicht erneut wiederbelebt wird. Erfordert eine Blockade.

Für Wiederbeleben ist eine Leiche erforderlich. Sterben Sie, nachdem Sie wiederbelebt wurden, wird Ihr Körper zerstört und Sie sind auf Dauer tot. Werden Sie getötet, beginnt die Person, die Sie wiederbelebt haben, zu verbluten und muss sterben, wenn sie nicht erneut wiederbelebt wird. Stirbt Ihr Wiederbeleber und hinterlässt einen Körper, können Sie ihn nicht wiederbeleben, selbst wenn Sie verbluten.

Baum des Lebens

Dieser magische Baum heilt jeden in seiner Nähe, sowohl Freund als auch Feind. Bäume bieten etwas Deckung, können aber durch Waffen zerstört werden. Sie verfügen nur über begrenzte Essenz, ist diese aufgebraucht, verschwinden sie. Wenn Sie verbluten, können Sie den Vorgang in der Nähe eines Baums des Lebens verlangsamen.

Ein Mitarbeiter von RNA Global, der mit einem Baum des Lebens Verbündete heilt, erhält entsprechend des MeinRetter-Belohnungssystems Boni.

Würgeranke

Mit der Würgeranke lassen sich Engstellen blockieren, da dadurch magische Kristalle erzeugt werden, die Feinde in der Nähe anziehen und festhalten, um ihnen Lebensenergie und Essenz zu entziehen. Zaubern Sie die Würgeranke zu den Füßen eines Gegners, um ihn festzusetzen. Die Kristalle richten begrenzten Schaden an und verschwinden dann, und sie können durch Waffenfeuer zerstört werden. Erfordert eine Blockade.

Um einen Sturz zu überleben, sollten Sie immer

Windstoß vor dem Aufprall in Richtung Boden zaubern.

Mithilfe von Windstoß erzeugen Sie einen magischen Wind, der den Gegner zurückwirft. Dies ist insbesondere dann sinnvoll, wenn der Gegner an einem hohen Abhang steht. Windstoß fügt Feinden mit aktiviertem Rauch Schaden zu (siehe unten).

Granaten lassen sich abwehren, der Gleiter funktioniert länger und feindliche Gleiter können gestört werden.

Rauch

Ist Rauch zugewiesen, können Feinde Sie nicht mithilfe der Sichtverstärkung entdecken oder mit dem Smartlink erfassen. Mit aktivem Rauch nehmen Sie auch keinen Schaden durch Waffenfeuer oder wenn Sie fallen, jedoch kann Windstoß Ihnen Schaden zufügen. Wenn Ihre Essenz aufgebraucht ist oder Sie Rauch manuell deaktivieren, kehren Sie in Ihre normale Form zurück. Wurde Rauch deaktiviert, gibt es eine kurze Wartezeit, in der keine Waffen, Tech oder Magie verwendet werden können.

Bei ausgerüstetem Rauch regeneriert sich die Essenz nur sehr langsam.

Teleportieren

Teleportiert Sie sofort acht Meter in die Bewegungsrichtung, auch durch massive Objekte hindurch. Sie können während des Springens oder Duckens nach oben oder unten teleportieren, um so durch Decken oder Böden in andere Kampfbereiche zu gelangen.

Beschwören

Beschwört einen magischen Helfer, der bis zu seinem Tod kämpft. Wenn Sie zaubern, erscheint der Helfer an der Stelle, auf die Sie zielen, und verteidigt das Gebiet, indem er alle sich nähernden Feinde angreift. Zielen Sie während des Zauberns auf einen Feind, greift der Helfer diesen an. Ein Helfer unterbricht seinen Auftrag und greift jeden anderen Helfer an, den er sieht, selbst wenn dieser von einem Verbündeten gezaubert wurde. Erfordert eine Blockade.

Einsatz

Es gibt drei verschiedene Einsatzarten. Für jeden müssen Sie bestimmte Parameter der internen Mitarbeiter-Aufspürungssoftware von RNA Global spezifizieren, darunter Ihre Rasse, Ihr Team, das Gebiet in Santos, in dem Sie eingesetzt werden, und die Art des Einsatzes. Wenn Sie bereit sind, markieren Sie **Starten** oder **Bereit** und drücken Sie A.

Kampfszenarien

Solo-Match

Bei diesem Einsatz sind Sie größtenteils auf sich allein gestellt. Ihre RNA-Verbündeten geben Ihnen Deckung, aber ihnen mangelt es an Ihrer Erfahrung und Initiative. Zusätzlich zu den oben genannten Parametern müssen Sie die Zahl, die Fertigkeitsstufe und die Rasse verbündeter und feindlicher Soldaten angeben.

Privates Match

Kämpfen Sie mit Freunden über Xbox LIVE®, System Link oder eine lokale Verbindung. Sie können den Einsatz initiieren oder dem eines anderen Spielers beitreten.

Öffentliches Match

Bei diesem dynamischen Einsatz kooperieren Sie mit Spielern, die Sie zuvor nicht kannten, gegen unbekannte Feinde. Sie können zwar Ort, Größe und Art des Einsatzes angeben, aber Sie sollten dennoch auf alles gefasst sein. Es kann jederzeit ein anderer Einsatz möglich sein, bei dem Ihre Intervention erforderlich ist.

Persönliche Einstellungen

Finden Sie den Stil, der Ihnen am besten zusagt. Maximieren Sie Ihre Kampfeffektivität, indem Sie die Art, wie Sie Aktionen ausführen, anpassen. Kofigurieren Sie, wie Ihre Ausrüstung visuelle und Audio-Informationen verarbeitet. Sollten Sie sich in einer bestimmten Operationsart oder einer Umgebung auszeichnen, können Sie zukünftige Einsätze mit den gewählten Parametern anpassen. Ihre Anforderungen werden den Umständen entsprechend umgesetzt.

Finanzielle Bedenken

Zusätzlich zum Grundgehalt erhalten RNA-Mitarbeiter Boni für Initiative, Führungsqualitäten und Teamwork. Sie werden belohnt, wenn Sie Feinde neutralisieren, Leichen beseitigen, um das Wiederbeleben zu verhindern, ein missionskritisches Ziel wie das Artefakt sichern und Verbündete wiederbeleben oder heilen.

Teambeschuss und Lohnminderung

Vorfälle werden fallweise betrachtet, aber im Allgemeinen müssen Mitarbeiter, die rücksichtslos oder unbedacht um sich schießen und Verbündete treffen, mit harten finanziellen Strafen rechnen.

Finanzielle Unterstützung

Mitarbeiter können ihren Kollegen finanziell unter die Arme greifen. Wenn Sie Ausrüstung kaufen, wählen Sie die Option **Team**, um eine Liste Ihrer Verbündeten anzuzeigen. Markieren Sie einen Namen und drücken Sie A, um dieser Person 250 $ zu schenken.

Gruppe

Eine Gruppe besteht aus Spielern, die zusammen kämpfen. Während eines Matches werden Gruppenmitglieder automatisch in dasselbe Team aufgenommen. Nach einem Match besteht die Gruppe weiter, solange sie wenigstens ein Mitglied hat.

Mitglieder einer Gruppe können eine private Sprach-Kommunikation nutzen, bis sie einem Match beitreten oder die Lobby aufsuchen, dann ist für die Dauer des Matches der Standard-Chat aktiv. Wenn Sie das Match verlassen, wird der Gruppen-Chat fortgesetzt.Um die Gruppen-Lobby aufzurufen, öffnen Sie das **Hauptmenü** und drücken Sie Ⓨ.

Rollen innerhalb der Gruppe

Jeder Spieler in LIVE spielt in Bezug auf eine Gruppe eine von drei Rollen.

Gruppenanführer

Eine Gruppe muss immer einen Anführer haben. (Ein Einzelspieler ist der Anführer einer Einergruppe.) Anführer haben eine größere Kontrolle über die Gruppe als Mitglieder: Sie legen die Spieleinstellungen fest und navigieren in LIVE. Anführer haben die folgenden Optionen:

- **Einladung schicken.** Lädt andere in die Gruppe ein. Diese Aktion können Sie auch mithilfe der Xbox Guide-Taste ausführen.
- **Spieler kicken.** Einen Spieler aus der Gruppe entfernen. Gekickte Spieler können der Gruppe nicht wieder beitreten.
- **Anführer transferieren.** Ein anderes Gruppenmitglied zum Anführer ernennen. Dies ist erforderlich, damit der Anführer die Gruppe verlassen kann. Verliert der Anführer die Verbindung, wird der neue Gruppenanführer anhand der alphabetischen Reihenfolge festgelegt.
- **Gruppe verlassen.** Die Gruppe verlassen.
- **Spiel verlassen.** Wenn der Anführer das Match verlässt, geht die gesamte Gruppe mit.

Gruppenmitglied

Mitglieder haben eingeschränkte Optionen:

- **Gruppe verlassen.** Die Mitgliedschaft in der Gruppe beenden.
- **Einladung schicken.** Andere in die Gruppe einladen. Diese Aktion können Sie auch mithilfe der Xbox Guide-Taste ausführen.
- **Reden.** Chatten Sie mit anderen Gruppenmitgliedern.

Sie können außerdem sehen, welche Einstellungen der Gruppenanführer vorgenommen hat.

Kein Gruppenmitglied

Sie können eine bestehende Gruppe nur beeinflussen, wenn Sie dieser beitreten. Um einer Gruppe beizutreten, kann das Nichtmitglied eine Einladung annehmen oder ein Gruppenmitglied aus der Freundesliste im Guide auswählen.

Spieler kicken

Zwar kann nur der Gruppenanführer Spieler aus der Gruppe kicken, aber jeder Spieler kann eine Abstimmung veranlassen, damit ein anderer Spieler das Match verlässt. Legt ein Spieler ein unangebrachtes Benehmen an den Tag, veranlassen Sie eine Abstimmung, indem Sie in der Lobby oder dem **Statistik**-Bildschirm zum entsprechenden Spielernamen gehen und **Abstimmung veranlassen** auswählen.

Die Abstimmung findet am Ende der Runde statt. Ist der Zielspieler im Team des Spielers, der die Abstimmung veranlasst, können nur Teammitglieder abstimmen. Bei einem feindlichen Spieler stimmen alle ab. Sie können abstimmen, dass der entsprechende Spieler oder der, der die Abstimmung veranlasst hat, gekickt wird, oder mit neutral stimmen. Wenn Sie nicht abstimmen, wird Ihre Stimme als neutral gewertet.

Eine einfache Mehrheit reicht zum Kicken des jeweiligen Spielers. Gibt es keine Mehrheit, wird kein Spieler gekickt. Sollte einer der beiden Spieler danach jedoch wieder eine Abstimmung gegen den anderen veranlassen, wird der Spieler, der die meisten Stimmen erhält, gekickt. Im Falle eines Unentschiedens wird einer der Spieler per Zufall ausgewählt und gekickt.

Gekickte Spieler können sich dem Match für einige Zeit nicht wieder anschließen.

Für eine bessere Welt
RNA-Sicherheitsabteilung

Feldaufklärung

Im Gebiet um Santos gibt es mehrere Unruheherde, in denen die Lineage aktiv ist und die befriedet werden müssen.

Missionsarten

In jedem Gebiet gibt es eine primäre Missionsart zusätzlich zur Zermürbung:

Bergung. Beide Teams versuchen, das Artefakt zu sichern und es in die Abholzone zu bringen.

Überfall. Die Lineage versucht, das Artefakt zu sichern und damit zu entkommen. RNA-Verteidiger können das Artefakt nicht aufheben, sie müssen nur alle Angreifer eliminieren.

Zermürbung. Neutralisieren Sie alle Feinde. Der Besitz des Artefakts gewährt dem Träger Informationen über die Position des Feindes. Leichen können nicht beseitigt werden. Ferner kann es in den meisten Gebieten zu Zermürbungskämpfen kommen.

Zikkurat-Gebiete

Ausgrabungsstätte
Missionsart: Überfall

Dieser unterirdische Teil der Zikkurat, der ursprünglich von der Lineage ausgegraben wurde, wird nun von RNA-Streitkräften gesichert, doch es kommt weiterhin zu Angriffen der Lineage.

Tempelgelände
Missionsart: Überfall

Dies ist größtenteils ein Freigelände mit Zugang zum Haupttempelabschnitt der Zikkurat.

Strudel
Missionsart: Bergung

Die Kräfte der Magie werden an der Spitze der Zikkurat freigesetzt, wo die physikalischen Gesetze anders zu wirken scheinen.

Gebiet der RNA-Arkologie

Lobby
Missionsart: Bergung

Die Lobby, der Haupteingang der RNA-Arkologie, birgt sowohl die Monorail-Station als auch das zentrale Atrium des Gebäudes, in dem Kunst aus der RNA-Sammlung ausgestellt wird.

Schaltzentrale
Missionsart: Bergung

Das zentrale Firmenhauptquartier der RNA, in dem unsere lokalen Operationen koordiniert werden. Hier finden sich viele der Senkrechtstarter-Landeplattformen, die es in der RNA-Arkologie gibt.

Spitze
Missionsart: Bergung

Die Spitze der RNA-Arkologie liegt größtenteils im Freien und bietet eine spektakuläre Aussicht sowie viele steile Abhänge.

Slum-Gebiete

Favela
Missionsart: Bergung

Dies ist eine Außenumgebung, in der es eine Vielzahl an Dächern und erhöhten Positionen gibt. Halten Sie nach Scharfschützen Ausschau.

Poco
Missionsart: Überfall

Ein weiterer Teil der Slums, der viele unterirdische Favelagebiete beinhaltet.

Kraftwerk

Missionsart: Überfall

Hier gibt es viele Außengebiete, Firmen- und Bürogebäude, Dächer sowie eine Senkrechtstarter-Plattform.

Xbox LIVE

Spielen Sie gegen wen Sie wollen, jederzeit und überall auf Xbox Live. Erstellen Sie Ihr eigenes Profil (Ihre Spielerkarte). Chatten Sie mit Freunden. Laden Sie Inhalte vom Xbox Live-Marktplatz herunter. Senden und empfangen Sie Sprach- und Video-Nachrichten. Gehen Sie online, und haben Sie Teil an der Spielerevolution.

Anschließen

Bevor Sie Xbox Live verwenden können, müssen Sie Ihre Xbox an eine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung anschließen und den Xbox Live-Service abonnieren. Um weitere Informationen zum Anschluss an Xbox Live sowie über die Verfügbarkeit von Xbox Live in Ihrer Region zu erhalten, besuchen Sie die Website www.xbox.com/live.

Jugendschutz

Mit diesen benutzerfreundlichen und flexibel einsetzbaren Tools können Eltern und Betreuer anhand der Altersfreigabe über die Spiele entscheiden, auf die junge Spieler zugreifen dürfen.
Um weitere Informationen zu erhalten, besuchen Sie die Website www.xbox.com/familysettings.

Credits

FASA-Studio-Manager
Mitch Gitelman

Leitender Spieldesigner
John Howard

Core-Spieldesigner
Sage Merrill

Training-Designer
Christopher Blohm

KI-/Core-Spieldesigner
Derek Carroll

Matchmaking-Designer
Bill Fulton

Level-Designer
Paul Ehreth •
Jason Hill •
Chris Voss •

Technische Designer
Michel Lowrance
Jim Millar •

Zusätzliches Design
Jerry Darcy
Pedro Perez IV •

Entwicklungsleitung
David Berger

Spielarchitektur
JM Albertson

Leitung/Gameplay
Jerry Edsall

Leitung/Grafik
Tom Holmes

Leitung/Effekte
Joe Waters

Leitung/KI
Andrew Farrier

Leitung/Netzwerk
Bart House

Leitung/Audio & Multiplayer
Peter Burzynski

Leitung/Tools
Jonas Keating

Entwickler
Andy Luedke
John Anderson
Mark Andersen
Forrest Trepte
Kevin Francis
John Marzulli
Fang Wang
Matt Johnson •

Weitere Entwickler
Phil Teschner
Sean Dunn
Andrew Kertesz
Robert Ridihalgh

Art Director
Evan Hirsch

CG Supervisors
L. Cliff Brett
Joe Cruz

Technical Art Directors
Tom Burlington
Jamie Marshall

Leitung/Konzeptgrafiken
Pat Shettlesworth

Konzeptgrafiker
Fahmi Sjarief Adenan
Dorje Bellbrook
Jonathon Cooper •
Andy Hoyos •

Dan LundLeitung/ Charaktergrafiken
Paul Amer

Charaktergrafiker
Malachi Bazan •
Jenny Neuburger •
Matthew Foley
Roberto Jauregui •
Robert Vignone

Animationsleitung
Roberta Browne

Animationsgrafiker
Emil Simeonov
Martin Carroll
Alissa Cattabriga •
David Helsby •
Woonam Kim
Michael Loeck •
Duane Molitor
Scott Robinson •
Marc Stein •

Leitung/Umgebungen
Steve Hinan
Kevin Kilstrom
Mike Porter

Umgebungsgrafiker
Mona Abdelnaby •
David Alder •
Ryan Clearman •
Michael Ingrassia •
Steve Staurset •
Ben Harrison
Bryan Johnson
Peter Lewis
Terry Simmons

Leitung/Licht
Brien Goodrich

Beleuchter
Erin Gillgannon
Natalya Mortimer •

Effektgrafiker
David (dj) Johnson
Kevin McGowan

Leitung/ Benutzeroberfläche
Noah Kaarbo •

Zusätzliche Grafiken
Steven Villanueva •
Justin Koh •

Audio-Leitung
Tobin Buttram

Sound-Design
Peter Comley
Kristofor Mellroth

Leitender Programm-Manager
Dana Hanna

Programm-Manager
Sean Gilmour
Tim Laverty

Community-Manager
David Abzug

Produktkoordination
John Petrick •
Shannon Zondag •
Renate Haberpointner •
Andrea Barringer

Verwaltungsassistenz
Heidi Hanson

Test-Manager
Aaron Ueland

Testleitung
Brad Catlin

Test-Automatisierungsteam
Todd Derksen
Chad Jessup •
Michael Hughes •

Compliance-Test-Team
Lisa Hazen
David Holt •
Theodore Lankford •
Thomas Mis •
Kory Riley •

Content-Test-Team
Jeremy Baird Tate
Louis Huderski •
Mori Marchany •
Tim Toulouse •
Chuck Jackman •

The Uber Labmanz
Bill Gross

The Labmanz
Benjamin Berry •
Luis Delgado-Eberhardt •
Ryan Lewis •
Allen Huang •
Daniel Landeck •
Eric French •
Joey Saucedo •
Micah Dominguez •
Micah Jelmberg •
Michael Tea •
Nathan Dahl •
Nick Huntington •
Paul Linsao •
Tom Jenkins •
James Gagnon •

Gameplay-Analyse und -Test
Matt Webster •

IT-Support
Stephen Schuckenbrock •

User Experience
Leitung – Keith Cirillo
Autor – Rich Bryant
Editor–Tony Elias
Designer–Dana Ludwig

User-Research
Melissa Federoff
Philip Hove
Kris Moreno
Randy Pagulayan
Bruce Phillips

Für Games for Windows LIVE
Chee Chew
Drew Johnston
Rod Toll
Ryan Steffen

Für TNT
Dave Templin
Milen Lazarov

Für Xbox Live
Oliver Miyashita
Kevin Salcedo
Jeff Sullivan

Lokalisation Korea
Sang Jin Kang
Kyung Han Yoon
Sang Min Park
Byung Hoon Lee

Lokalisation Japan
Takayuki Tsuchiya
Asako Kido
Yutaka Hasagawa
Yuji Yoneshige
Go Komatsu

Lokalisation China
Tom Tang
Free Zhai
Dean Wang
Tao Lin

Lokalisation Taiwan
Daniel Huang
Phoenix Cheng
Eva Lin
Robert Lin

Lokalisation Europa
Declan MacHugh
Thomas Regan
John O'Sullivan
Steve Belton
Jullien Chergui
Niamh Marsh

Geschäftsentwicklung und Rechte
Nick Dimitrov
Dan Lear
Don McGowan

Für Microsoft Game Studios
Tony Cox
William Hodge
Ken Lobb
Shannon Loftis
Dave Luehmann
Guy Whitmore
Kiki Wolfkill

• Sakson & Taylor • Filter • Excell Data Corporation • Volt • Atomic Monkey • Artsource • Reference 3D • Siemens Business Services Inc

Herstellergarantie für Ihre Kopie der Xbox-Spielsoftware („Spiel")

Garantie Microsoft Corporation („Microsoft") garantiert, dass dieses Spiel für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Erwerb so funktioniert wie in dem beigefügten Handbuch beschrieben. Diese Herstellergarantie ist nichtig, falls Schwierigkeiten mit dem Spiel auf einen Unfall, Missbrauch, Virus oder falsche Anwendung zurückzuführen sind. Microsoft gibt keine anderen Garantien und macht keine weiteren Versprechungen hinsichtlich des Spiels.

Ihre Ansprüche Falls innerhalb des Garantiezeitraums von 90 Tagen ein Problem mit dem Spiel auftritt, das unter diese Herstellergarantie fällt, geben Sie das Spiel zusammen mit einer Kopie der Original-Verkaufsquittung an den Händler zurück. Der Händler wird das Spiel nach eigenem Ermessen entweder a) kostenlos reparieren oder ersetzen oder b) den Kaufpreis zurückerstatten. Für jedes Ersatzspiel gewährt Microsoft für die restliche Zeit des ursprünglichen Garantiezeitraums oder für 30 Tage nach Erhalt die Garantie, wobei der längere Zeitraum maßgebend ist. Microsoft kann für eventuelle Schäden nicht haftbar gemacht werden, soweit Sie Beschädigungen durch entsprechende Vorsichtsmaßnahmen hätten vermeiden können.

Gesetzliche Rechte Möglicherweise haben Sie Rechte gegenüber Ihrem Händler, auf die die Herstellergarantie von Microsoft keinen Einfluss hat.WENN SIE DAS SPIEL NICHT FÜR IHREN PERSÖNLICHEN GEBRAUCH ERWORBEN HABEN (WENN SIE NICHT ALS VERBRAUCHER HANDELN) Die folgenden Bestimmungen gelten im größtmöglichen durch das anwendbare Recht zugelassenen Umfang.

Keine weiteren Gewährleistungen Microsoft und deren Lieferanten lehnen alle anderen ausdrücklichen oder konkludenten Gewährleistungen und Garantien bezüglich des Spiels und des beigefügten Handbuchs ab.

Haftungsbeschränkung Microsoft haftet in Fällen von Vorsatz, grober Fahrlässigkeit, bei Verletzung von Leib oder Leben sowie bei Ansprüchen nach dem Produkthaftungsgesetz nach den gesetzlichen Vorschriften. Eine weitergehende Haftung von Microsoft besteht nicht. Dies gilt für alle Haftungstatbestände einschließlich unerlaubter Handlung.
Falls Sie Fragen bezüglich dieser Garantie haben, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler oder an Microsoft unter:

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Irland

Wwise © 2007 Audiokinetic Inc. Alle Rechte vorbehalten.

"Rhino Jockey", "Searchers", "Chronic Tronic" komponiert und gespielt von Amon Tobin © Just Isn't Music ℗ Ninja Tune 2000, 2002 Mit freundlicher Genehmigung von Ninja Tune Records www.ninjatune.net

"The Outer Darkness" (Fripp/Singleton), "Shadowtracks: I thru VI (Fripp/The Vicar), gespielt von Robert Fripp © Crimson Music/The Vicar Ltd. ℗ Discipline Global Mobile 1997, 2007 Mit freundlicher Genehmigung von Discipline Global Mobile, Ltd

"Plural of an Eye that Fell," "Days into Weeks," "Secondary Strike," komponiert und gespielt von Trey Gunn © Trey Gunn ℗ Trey Gunn 2007 Mit freundlicher Genehmigung von 7Directions

"Baianá," geschrieben von Barbatuques/Maria do Carmos Barbosa de Melo, gespielt von Barbatuques © MCD ℗ MCD 2005 Mit freundlicher Genehmigung von MCD www.mcd.com.br

Support

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	06 80 018590	
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
España	900 94 8952	900 94 8953
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Müszaki terméktámogatás; Služby produktovej podpory

**TTY –Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefoon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

Weitere Informationen finden Sie im Internet unter **www.xbox.com**

Die in diesen Unterlagen enthaltenen Angaben und Daten, einschließlich Hinweise auf URLs und weitere Internet-Websites, können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Die in den Beispielen verwendeten Firmen, Organisationen, Produkte, Domänennamen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orte und Ereignisse sind frei erfunden, und jede Ähnlichkeit mit bestehenden Firmen, Organisationen, Produkten, Domänennamen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orten oder Ereignissen ist rein zufällig, soweit nichts anderes angegeben ist. Die Benutzer sind verantwortlich für das Einhalten aller anwendbaren Urheberrechtsgesetze. Unabhängig von der Anwendbarkeit der entsprechenden Urheberrechtsgesetze darf ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der Microsoft Corporation kein Teil dieses Dokumentes für irgendwelche Zwecke vervielfältigt oder in einem Datenempfangssystem gespeichert oder darin eingelesen werden, unabhängig davon, auf welche Art und Weise oder mit welchen Mitteln (elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufzeichnen usw.) dies geschieht.

Es ist möglich, dass Microsoft Rechte an Patenten bzw. angemeldeten Patenten, an Marken, Urheberrechten oder sonstigem geistigen Eigentum besitzt, die sich auf den fachlichen Inhalt dieses Dokuments beziehen. Das Bereitstellen dieses Dokuments gibt Ihnen jedoch keinen Anspruch auf diese Patente, Marken, Urheberrechte oder auf sonstiges geistiges Eigentum, es sei denn, dies wird ausdrücklich in den schriftlichen Lizenzverträgen von Microsoft eingeräumt.

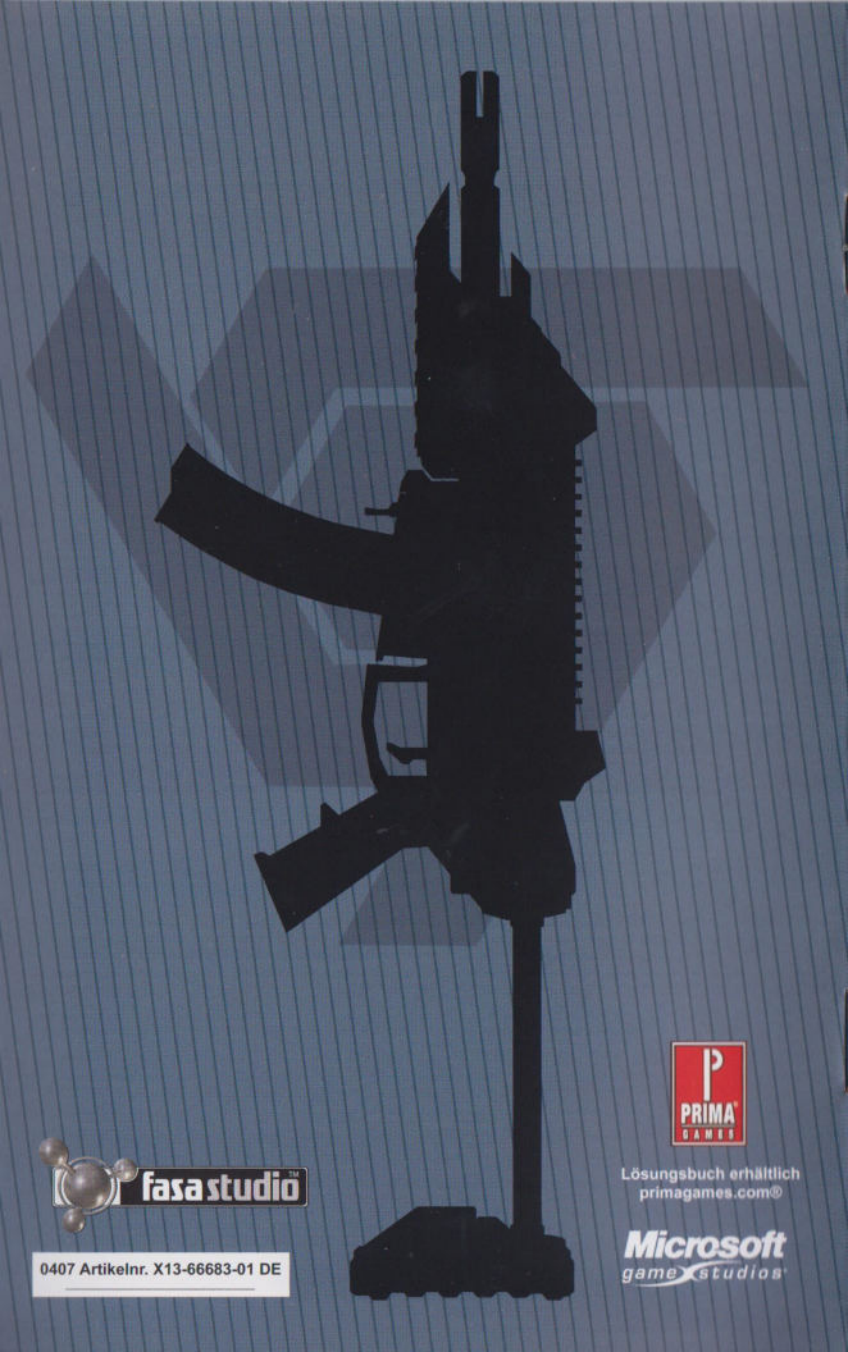
Hier genannte Namen tatsächlicher Unternehmen und Produkte können Marken der jeweiligen Eigentümer sein.

Das unberechtigte Kopieren, die Zurückentwicklung (Reverse Engineering), Übertragung, öffentliche Aufführung, Vermietung, das Spielen gegen Zahlung eines Entgelts und die Umgehung von Urheberschutzmaßnahmen sind strengstens untersagt.

© & ℗ 2007 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Microsoft Game Studios-Logo, DirectX, FASA Studio, Windows Live, die Windows Vista Schaltfläche "Start", Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft-Firmengruppe. Shadowrun ist ein Warenzeichen von Microsoft und/oder WizKids, Inc.

Hergestellt unter Lizenz der Dolby Laboratories.

BINK VIDEO Verwendet Bink Video. Copyright © 1997-2007 von RAD Game Tools, Inc.



fasa studio™

PRIMA GAMES

Lösungsbuch erhältlich
primagames.com®

Microsoft game studios

0407 Artikelnr. X13-66683-01 DE